

## 中山間地域における地域通貨導入過程における課題とその解決手法の設計

吉田昌幸

### はじめに

日本において2004年から2005年にかけて多くの地域通貨導入事例が見られた。しかし、それらの多くは当初の目的が達成されずに休止している。現在新潟県長岡市川口地域においても地域通貨導入が検討されているが、これら先行事例がもたらす教訓を活かして、川口地域に適合した地域通貨を導入する必要がある。本論文の目的は、日本における地域通貨導入の実態調査や事例研究などを通じて地域通貨導入に当たっての課題を明らかにした上で、新潟県長岡市川口地域における地域通貨導入過程のデザインを検討することにある。

具体的には、はじめに新潟県長岡市川口地域における地域通貨導入が中越地震の復旧・復興過程の最終段階の「新しい日常の創出」に関わっていることを確認する。その後、日本における地域通貨の実態調査や事例研究を検討することによって、地域通貨導入に当たっての課題を明らかにする。最後に、現在進行中である長岡市川口地域における地域通貨の導入過程における具体的な課題とその課題を解決する上で用いる手法と、地域住民、地域のリーダー、研究者の協働体制の構築という地域通貨導入に当たっての仕組みづくりについて論じていく。

### 1. 新潟県長岡市川口地域における地域通貨導入の意味

川口地域は新潟県中越地方の中核都市である長岡市の南西部に位置し、2010年3月31日に長岡市と合併、2011年12月1日現在で人口4978人(男性2401人、女性2577人)、1516世帯の中山間地域である(図1)。

川口地域は2004年10月23日に発生した新潟県中越地震の震源地であり、2005年3月に策定された「新潟県中越大震災復興ビジョン」と、同じく2005年3月に設立された財団法人新潟県中越大震災復興基金の下で復旧・復興過程がなされてきた。基金を用いたビジョンの実現を行政と住民、そしてそれらの間を取り持つ中間支援組織とが一体となって取り組んできたことがこれまで報告されている<sup>1)</sup>。



出所：<http://www.city.nagaoka.niigata.jp/syukai/iti.html> (一部加工)

図1 長岡市川口地域

復旧・復興過程は「創造的復旧」を掲げた復旧段階、「活力に満ちた新たな持続可能性の獲得」を掲げた再生段階、そして「震災復興を超えた新しい日常の創出」を掲げた発展段階という三つの段階で計画されており、我々が取り組む地域通貨の導入は最後の発展段階に関わるものである。計画では復興の最終段階は2014年で終了予定であり、その後は地域単位での自律的な地域経営体制を築き、持続可能な地域づくりを目指すことになっている。地域づくり活動それ自体はこれまでの復興計画を通

じて促進されてきたが、そこには地域づくり活動を支える中間支援組織の存在とその活動を支える復興基金の存在があった。我々の地域通貨を導入するという研究は、基金が終了した後においてもこれらの地域づくり活動が発展的に継続される仕組みづくりに関わっている。

現時点では、2011年12月に長岡市が指定申請していた「持続可能な中山間地域を目指す自立的地域コミュニティ創造特区」が地域活性化総合特別区域の第一次指摘区域に指定され、川口地域においても2011年10月にNPO法人くらしサポート越後川口の設立総会が行われた。我々はこれら新たな制度とそれまでの地域づくり活動とを有機的につなげていくための仕組みとして地域通貨導入を検討している。

## 2. 日本における地域通貨導入事例から見る現状と課題

日本における地域通貨導入は1999年のおうみ(滋賀県草津市)、2000年のクリン(北海道栗山町)、2001年のガウ(東京都練馬区)やアースデイマネー(東京都渋谷区)、2003年の戸田オール(埼玉県戸田市)、2004年のアトム通貨(東京都新宿区)などがあり<sup>3</sup>、2000年代以降に地域通貨を導入する動きが活発になっていることがわかっている。二村・高橋・小川[2009]によれば、日本では2003年から04年にかけて地域通貨開始時期が集中している。日本で立ち上げた地域通貨をリストアップしているHP「地域通貨全リスト」によれば、2011年1月6日時点において662件の地域通貨事例が日本において見られている。本節ではこれまでの事例から浮かび上がってくる現状と課題について検討していく。

日本における地域通貨の導入事例の実態調査を行った山崎・木村[2009]によれば、地域通貨を実施している地域は近畿や中国・四国、九州、そして関東が多く、実施主体は有志の市民団体やNPOが多い。実施目的として最も多いのが地域コミュニティ内での相互扶助の促進であり、次いで多いのが地域コミュニティと地域商業両方の活性化であり、三番目に多いのが環境保全やリサイクルなど公共性の高いプロジェクトの促進、最後に地域の商業活性化のみを目的とするものである。このように、日本における地域通貨の発行目的として最も多いのがコミュニティの活性化であり、与謝野他[2006]における調査においても同様の結果が出されている。また、発行目的と実施主体との関係を見てみると、地域コミュニティ内での相互作用を促進する目的を持つ団体でもっとも多いのが有志の市民団体であり、公共性の高いプロジェクトの促進を目的とするものは行政が最も多く、地域の商業活性化を目的とする団体としては商工会等経済団体が多い。そして、地域コミュニティと地域商業活性化の両方を目的とする団体としてはNPOが最も多い。

地域通貨の取り組みに参加する主体や団体の数に目を向けてみると、山崎・木村[2009]の調査からは、参加者数の中央値が五年間で70.5人から147.5人へと増加、参加団体数も中央値が五年間で2.5団体から22団体へと増加していることが示されている。このように、発行した地域通貨の利用者・団体数は増加する傾向にあるが、この調査結果からはもうひとつ、参加者数が調査直近期において49人以下のものや500人以上のものに二極化していることも示されている。これは参加団体数も同様であり、9団体以下のものと50団体以上のものへと二極化している。この二極化は、二村・高橋・小川[2009]でも指摘されており、そこでの調査からは、利用者数は50-90人と1000人以上に、地域通貨が利用できる加盟店数では1-20店と101店以上に二極化していることが指摘されている。

以上、日本における地域通貨の実態調査を見てみると、以下のような現状が見えてくる。第一に商店街などの店舗で地域通貨が利用できるようにしている場合であっても、地域通貨導入の第一の目的として地域コミュニティの活性化を挙げているものが最も多いという点である。第二に、地域通貨の流通が大規模に行われているものと小規模に行われているものに二極化しているという点である。

また、導入した地域通貨が継続的に活用されるのかどうかという問題について、山崎・木村[2009]の調査からは、HP「地域通貨全リスト」に掲載されていた中から全国展開の事例を除いた629件の内、

実施中であつ連絡先や所在地が確認できたものは235件で全体の37.4%であつたことがわかっている。地域通貨を導入しても継続することには困難が伴うことがここから見て取れる。彼らによれば、休止理由として多いのは補助金等の財源の問題と地域通貨の滞留、すなわち地域通貨を利用する参加者や団体が限定され、広範囲で地域通貨が流通しないことが挙げられていた<sup>5</sup>。

なぜ導入した地域通貨が流通しないのか。湖中[2005]は、静岡県清水駅前銀座商店街で導入した事例を取りあげ、地域コミュニティの活性化に特化するエコマネー型の地域通貨が、すでに強い相互扶助関係が構築されているコミュニティにおいて十分に活用されなかったとした。また、山田[2007]は、千葉県の地域通貨「ピーナッツ」の事例を通じて、「ピーナッツ」の利用者の偏りや主に流通しているゆりの木商店会と町内会や古くからの商店街連合会との間の対立的関係のために流通がそれ以上広まらず、まちづくりにつなげていくことが難しいとした。このような問題は、地域通貨をコミュニティ活動と商業活動の両方で循環させるダブルトライアングル方式でも起こりうる。この方式を採用した苦前町地域通貨においても、冬期に当たり前のように隣家の雪かきなどを行う強い相互扶助関係が構築されている中に地域通貨が用いられることは少なく、商工会中心で行った結果として農協や漁協、社会福祉協議会等の協力を得ることは難しかったことも報告されている<sup>6</sup>。これらの事例から言えることは、地域通貨がもたらすとする地域コミュニティの活性化や地域経済の活性化は、地域通貨それ自身が自動的にもたらすものではなく、地域通貨の導入過程で地域の現状と地域通貨の活かすべき特性のマッチングを図る様々な活動によってもたらされるということである。我々が地域通貨導入過程のデザインに着目する理由もここにある。

それでは、我々が活かすべき地域通貨の特性とは何か。これについて我々が着目するのは地域通貨がどのようなつながりを形成するのかという点である。山崎・赤井[2010]は、兵庫県丹波市の「未杜」を取りあげ、エコマネー型の地域通貨でありつつも、他の事例とは異なり仕事や結婚等で農村集落に転入してきた人々の地域コミュニティへのゲートウェイとして機能している点を評価している。この事例は、地域通貨が既存の強いつながり(地縁、血縁等)をさらに強くするものとしてではなく、UターンやIターンなどを通じて新たに地域に入ってきた者と地域住民をつなぐものとしての特性を持っていることを示している。また、中里[2008]はストックホルムのBYTSと兵庫県旧村岡町(現香美町)の「1むらおか」の流通調査を通じて、地域通貨が多く住民にとって浅くかつ多様性に富んだソーシャル・サポートの供給源であるとした。また、密な人間関係の中で多量の取引をする強いつながりを利用する者と疎かであるが効率的な取引関係を築きそこで多様な資源へのアクセスを可能とする弱いつながりを利用する者とが地域通貨の利用において共存していることもそこで示している。地域通貨導入に当たって、地域内部における弱いつながりを活用した流通デザインが重要であることがこれらの事例から見て取れる。

地域通貨が継続する中でこのような利用に成功した事例として大阪府寝屋川市での地域通貨ねやがわ「げんき」を挙げることができる。「げんき」は、NPO法人地域通貨ねやがわが発行する有償ボランティアと地元商店街の双方で使える紙幣型地域通貨であり、2010年度で約640万円分相当の「げんき」が発行されている大規模な地域通貨の事例である。しかし、当初からこのような規模と形態をとっていたわけではない。「げんき」は有償ボランティア活動に対してのみ支払われるものとしてNPO法人寝屋川あいの会が発行していた「ありがとう券」が基になっている。ボランティアを行い受け取った「ありがとう券」の使い道に困った利用者がいることに気づいた発行組織が、地元の大利商店街との協議をし、商店街での地域通貨使用が可能となった。その後、商店街の過剰な負担を減らす工夫をしたり、まちづくり構想検討委員会などの支援を受けたりしながら、それまでの京急寝屋川市駅周辺から寝屋川市全域でも活用できるようにし、発行団体としても新たにNPO法人地域通貨ねやがわを設立し、現在に至っている。これは地域通貨を発行していく中で生じた問題を発行団体が商店街をはじめとした

様々な団体と連携していきながら解決していった事例として参考するべきものである<sup>7</sup>。我々はここでの事例を参照しつつ、それを地域通貨導入過程のデザインに活かしていく必要がある。

日本における地域通貨の成功事例として評価することができる「未杜」や「げんき」から我々は何を学ぶべきだろうか。我々は、地域の問題解決に当たって地域通貨という仕組みをうまく利用してきた事例としてこれら进行评估する。したがって、川口地域に地域通貨を導入するにあたって、現状の「未杜」や「げんき」の仕組みをそのまま地域に導入するというよりも、現状の「未杜」や「げんき」に至る過程で地域通貨のどのような特性を積極的に活用しようとしたのか、そして地域通貨という仕組みを活用することの難しさがどこにあったのかについて学び、そこでの教訓を積極的に活用する必要がある。

ここまで見てきた地域通貨導入事例の実態から浮かび上がってきた課題として我々は二つあげることができる。第一に地域内部の弱いつながりを積極的に活用することであり、第二にそのためにも地域内部の様々な集落、組織、団体との連携が重要であるということである。ではそのために何が必要だろうか。河合・島崎[2003]は、日本における地域通貨の課題として(1)明確な目標を示すこと、(2)地域社会レベルでの信用と信頼を獲得すること、(3)技術的な改善を行って運営にかかる費用を削減すること、(4)地域通貨の概念やメカニズムを理解してもらうこと、特に有償ボランティア活動に対する理解を進めること、の四点を挙げている。

我々が策定した川口地域における地域通貨スキームは、NPOが発行主体となり、地域コミュニティ活動の持続的発展と商店街や道の駅等での活用を通じた経済活動の活性化を目的とするものであった。ただし、このスキームはこれまでの調査研究を通じて策定されたものであり、具体的な流通範囲の設定や発行形態、使用方法などについては今後検討していかなければならない。次節では、長岡市川口地域において想定されている地域通貨導入過程について検討していく。

### 3. 長岡市川口地域における地域通貨導入過程のデザイン

長岡市川口地域における地域通貨導入過程として、我々は以下の四つの段階を策定した(図2)。第一段階では地域の資源と課題の洗い出しを行う。具体的には、人口や世帯、所得水準や主たる業種など地域の基礎情報を収集すると同時に、インタビューやアンケートを通じて地域住民の意識や地域社会に対して住民が抱えている課題を明らかにしていく。さらに、このような実態調査と併せて、ワークショップを実施し、住民と共に地域の資源と課題を共有する。川口地域においては、中越地震の復旧復興過程を通じてこの課題に取り組んでいる。我々の共同研究プロジェクト<sup>8</sup>では、川口地域で三度の意見交換会やワークショップなどを行い、「豊かな自然、多様な公共施設の集積、集落ごとの行事やイベント、人」といった地域資源をもつこと、そして「高齢化、地域づくりへの若手の参画、様々な団体や集落間の連携強化、川口地域全体の情報発信力、若い人が定住できるだけの就労機会の確保」などの課題をもっていることが明らかになった。

次の段階は地域通貨の周知と理解の深化である。具体的には、地域住民に対する講習会において地域通貨の事例紹介や様々な類型の地域通貨について紹介し、ゲーミングを行うことで地域通貨の使用体験の場を提供する<sup>9</sup>。これらを通じて地域の特性や事情によって地域通貨の形態が多様であることを理解してもらうと同時に、地域通貨を地域のどのような場面で活用したいか、地域通貨を活用すると便利になる状況は何か、地域通貨を入れることで生じる問題は何かなど、住民に地域通貨のある地域社会像をイメージしてもらう。川口地域ではリーダーに対する地域通貨講習会とゲーミングを行っている<sup>10</sup>。そして、これらのイメージを反映させて第三段階の地域通貨の発行・流通デザインの策定に入る。

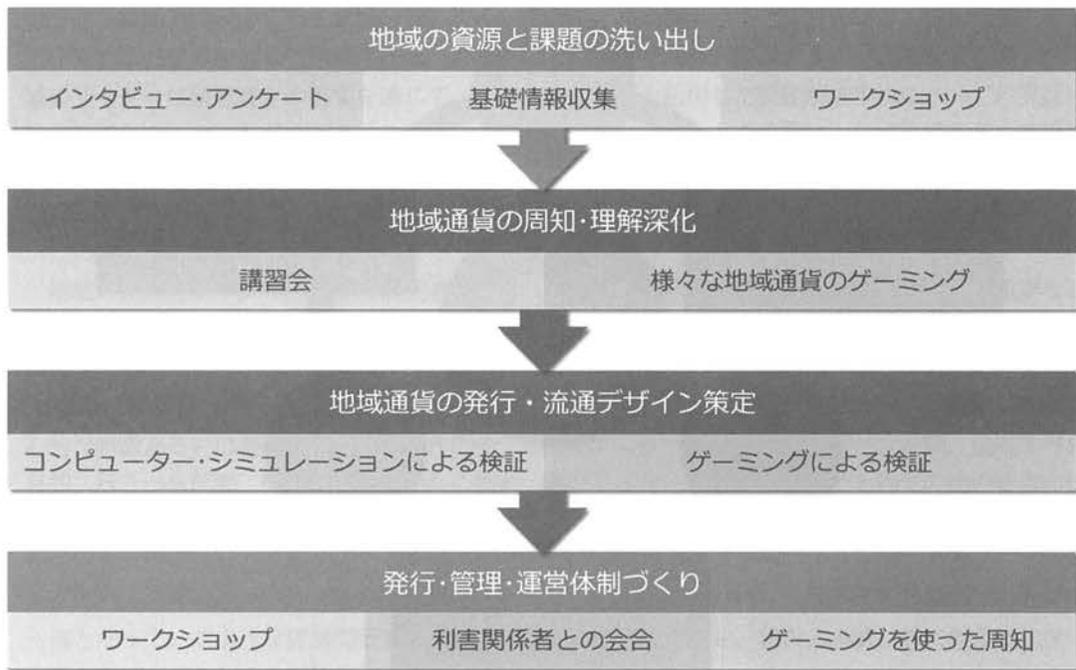


図 2 地域通貨導入過程における四つの段階

地域通貨の発行・流通デザインの策定は研究者と地域のリーダーとの協業によって行われる。そして、この作業を進めていくためのツールとしてマルチ・エージェント・シミュレーションを活用する。地域通貨の発行形態や活用方法の違いによって地域通貨の流通状況の変化を検証することがこの手法を用いる目的である。シミュレーションで出てきた結果は、リーダーにフィードバックすることでデザインに修正を加えていくと同時に、その修正を反映させたゲーミングを行っていくことによって住民へとフィードバックし策定した発行・流通デザインを検証していく<sup>11</sup>。この段階では、ゲーミングは住民やリーダーの意見を地域通貨デザインに反映させ、デザイン策定過程に住民やリーダーが関与する仕組みとして用いられる。

現時点では、上記の研究プロジェクトを通じて、東川口商店街、道の駅「あぐりの里」、中越地震メモリアル拠点「川口きずな館」、川口温泉・ホテル・運動公園という川口地域の四拠点を循環させる地域通貨流通モデル<sup>12</sup>を策定している。また、これを基にしたマルチ・エージェント・シミュレーション・モデルの試行的な作成も行っている<sup>13</sup>。しかし、これらは研究者側が描いたたたき台を基にしたものであり、今後さらに住民や地域のリーダーとの協議を通じて具体的かつ実行可能な流通デザインを策定する必要がある。

そして、最後の段階が地域通貨の発行・管理・運営体制の構築である。ここでは地域通貨の発行形態や管理・運営組織を確定させると同時に、それらに対する地域社会の理解と合意の形成を図る必要がある。具体的には、地域通貨の利用割合が高い団体や個人に対しては個別の会合を、住民一般に対してはワークショップ等を通じて理解と合意の形成を図る。ここでも、定まった地域通貨の発行・流通経路をシミュレートしたゲーミングを行うことが有効であると考えられる。

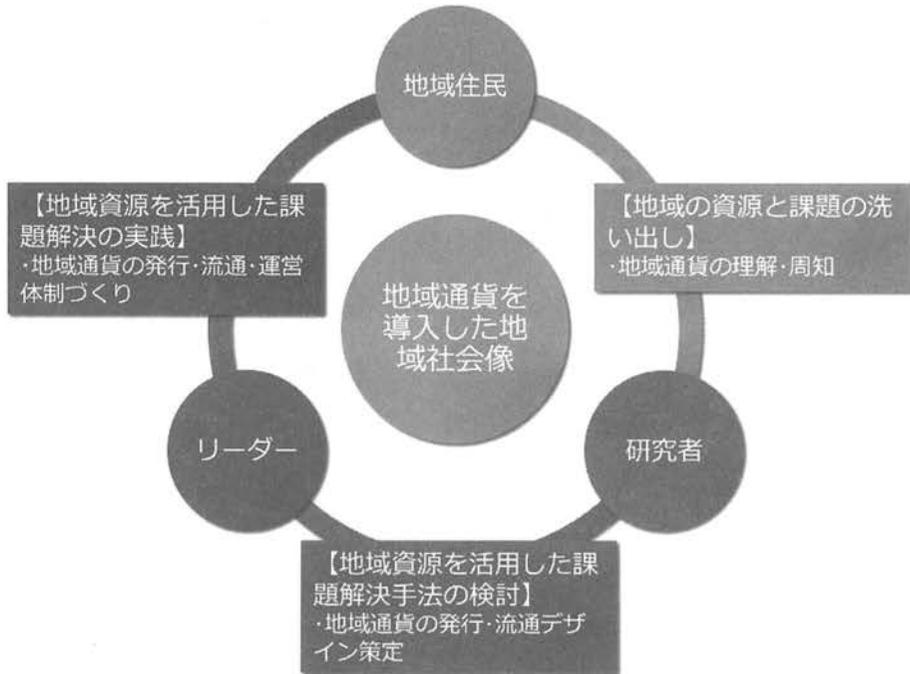


図3 地域住民・リーダー・研究者の協同体制

以上の過程を遂行していく上で、地域住民と地域のリーダー、そして研究者の間での協同体制の構築が必要となる。地域住民は日常の活動を通じて自らが属する集落や団体、組織の良さや課題についての優れた洞察力を持つ。また地域のリーダーは地域内部の様々な集落や団体、組織を活かして地域全体が抱える課題を解決する上で何が必要で何が現状で欠けているのかについての優れた洞察力を持っている。一方、研究者はこれら地域の住民とリーダーとがもつ優れた洞察力を組み合わせ、地域資源を活用した課題解決を図るための手法や他の地域での実践事例についての情報を持っている。これら三者の異なる視点を持ち寄ることによって、地域の実情に根ざすと同時にこれまでの導入事例の優れた点を活かした地域通貨をデザインすることが可能となる。与謝野他[2006]によれば、日本の地域通貨の運営において、大学やシンクタンクなどに所属する者のアドバイスを受けているのは全体の26.2%であった。これは、地域通貨導入において研究者あるいは専門家との協同体制なしに地域通貨が導入され運営されていることを示している。我々は、研究者の役割をここでのアドバイスと全く同じ意味で用いているわけではないが、持続する地域通貨の導入を想定する以上、地域住民とリーダー、そして研究者との協同体制が必要であると考ええる。

地域住民、リーダー、研究者との協同体制は具体的に次のような協業で構成される(図3)。地域住民と研究者との間では、研究者側のインタビューやアンケート、ワークショップなどを通じて地域住民が持っている自らが属する集落や団体、組織などの良さや課題を洗い出す作業を行っていく。この過程で、研究者は対象地域の実情を把握することができるし、地域住民は地域の外部者である研究者とのやりとりを通じて自らの地域の良さや課題を再認識することが可能となる。また、地域通貨導入過程の中で必要な地域通貨の理解や周知も地域通貨の講習会やゲーミングの実施を通じて地域住民と研究者との間で行っていく。地域のリーダーと研究者との間では、リーダーが解決すべきであると考えられる地域の課題を活用すべきであると考えられる地域資源をもって解決していくための手法を研究者が提示し、地域に適した課題解決手法の検討が行われる。特に、地域通貨導入過程では、地域通貨の発行形

態や発行組織の検討、そして地域通貨の流通経路のデザイン等がここで検討される。

研究者との協業を通じて地域住民は、自らの属する集落や団体、組織の良さや課題を再認識し、地域のリーダーは研究者との協業を通じて、地域全体の資源を活用した課題解決手法についての実行可能な計画を立てることができる。その上で、地域住民とリーダーとの協業によって地域資源を活用し課題解決の実践を遂行していくことになる。地域通貨導入過程においては最終段階の地域通貨の発行形態や発行組織、流通経路の決定だけではなく、それらを広く地域住民へと周知し、理解を得ることがこの段階で行われる。

地域の住民とリーダー、そして研究者との協同体制の下で地域通貨導入過程において最も重要なことはこの三者間での「地域通貨を導入した地域社会像」というビジョンの形成と共有である。この課題に最も適している手法として我々はゲーミング・シミュレーションを用いる。グリーンブラッド[1994]によれば、シミュレーションとは現実あるいは提案されたシステムやプロセス、環境が持つ中心的な特徴あるいは要素についての操作的モデルであり、ゲーミングでは演ずべき役割、達成すべき目的、行うべき活動、何をなしうるのかの制約、各プレイヤーの行動やシステム内での他の要素の作用の結果としての利得がプレイヤーに与えられている。ゲーミング・シミュレーションとは現実世界から抽出され形成された文脈の中でゲーミングのことを指す<sup>14</sup>。グリーンブラッドによると、ゲーミング・シミュレーションは人間の反応や相互作用が予想できなかったり、人間が研究対象のプロセスの一部となっているような探索型研究や、専門家の考えを引き出だし、状況の本質、特に競争の状況の本質を理解させるための訓練などに適している。

我々は既に ver.1(2010年12月に長岡市川口地域、2011年3月に北海道北見市)と ver.2(2011年11月と12月に上越教育大学)の地域通貨ゲームを作成し、実施している。その成果と分析については吉田[2012]にあるが、その中で地域通貨ゲームの活用方法として地域通貨の学習、研究、実践の三つあることを述べている。地域通貨導入段階において地域通貨ゲームは地域通貨の学習・周知といったツールとして用いられると同時に、図2に記載されているように導入の各段階でゲーミングをおこなうことによって自らが設計した地域通貨の発行・流通デザインを検証するツールとして用いることで実践ツールとしても使うことができる。そしてこのような形で地域通貨ゲームを活用していく中で地域住民、地域のリーダー、そして研究者の間で共通した「地域通貨を導入した地域社会像」を持つことが可能になる。

## おわりに

日本において地域通貨導入が2000年代以降活発化し、2003年から2004年にかけてピークが見られた。これらの事例の多くは現時点で休止しており、地域通貨の継続が非常に難しいことをこれらの事例は示している。しかし、これは地域通貨それ自体の問題というよりも、地域通貨の導入過程に問題があったのではないだろうか。地域通貨は導入しさえすれば地域内部で循環し、地域内部での互恵的なネットワークが構築され、地域経済が活性化していく「魔法のツール」ではない。地域通貨の特性を活かすために地域の特性や地域で解決する課題に適した形で地域通貨の発行・流通・運営体制を構築しなければこれらの活性化はもたらされない。本論文は地域資源を活用した地域の課題解決手法としての地域通貨を位置づけると同時に、そのためには地域通貨導入過程を適切にデザインできなければ地域通貨は課題解決手法として活かされることはないという仮説の下で、地域通貨導入過程のデザインを策定した。本論文でデザインした地域通貨導入過程がうまく機能するかどうかは川口地域での地域通貨導入を待たねばならない。

今後の課題は以下の三点である。第一は、導入過程で用いる手法であるゲーミング・シミュレーションに関するものである。現在において地域通貨の学習用ツールとして ver.2 のゲーミングを作成、実

施したが、そこでの課題を解決する形で現在 ver. 3 のゲーミングを作成中である。この設計や実施結果については後に別の形で報告する予定である。また、地域通貨の発行・流通デザイン手法であるマルチ・エージェント・シミュレーションの成果とゲーミング・シミュレーションの成果をどのように活用するかという問題も残っている。

第二は、住民とリーダー、そして研究者との間の協同体制についてである。本稿では「地域通貨を導入した地域社会像」というビジョンの下で二者間の協業を行う中での協同体制を構想しているが、これについては今後の現実の導入過程での三者の関わり方を見ていくことで検証しなければならない。そして、第三は、本稿では中山間地域における地域通貨導入過程を対象としているが、それが大規模な都市となった場合、本稿でのデザインがどこまで適用可能なのかという問題がある。これは本稿での議論の適用範囲を考える上で重要な問題である。これについては、引き続き先行する導入事例の研究を進めていく必要がある。

## 参考文献

- 朝岡幸彦, 小林雅裕, 山田昇, 小西英行, 吉田昌幸, 稲垣文彦, 山口壽道[2010]『社団法人北陸建設弘済会「北陸地域の活性化」に関する研究助成事業 プロジェクトV中山間地の活性化策を用いた課題解決手法の調査研究 平成21年度中間報告書』社団法人北陸建設弘済会 北陸地域づくり研究所。
- 朝岡幸彦, 小林雅裕, 山田昇, 小西英行, 吉田昌幸, 稲垣文彦, 山口壽道, 上村靖司[2011]『北陸地域づくり叢書No.4 中山間地の活性化策を用いた課題解決手法の調査研究』社団法人北陸建設弘済会 北陸地域づくり研究所。
- 復興デザイン研究会[2010]『復興デザイン研究 No.1・No.12合本号』中越復興市民会議。
- グリーンブラッド C.S.[1994]『ゲーミング・シミュレーション作法』新井潔, 兼田敏之翻訳 共立出版。
- 兼田敏之[2005]『社会デザインのシミュレーション&ゲーミング』共立出版。
- 河合正弘, 島崎麻子[2003]「日本の地域通貨制度——現状と課題——」『社会科学研究』(東京大学), 第54巻第1号, 145-169頁。
- 湖中真哉[2005]「地域通貨はなぜ使われないか——静岡県清水駅前銀座商店街の事例——」『国際関係・国際文化研究』(静岡県立大学), 第3巻第2号, 225-250頁。
- 中里裕美[2008]「地域通貨の社会的効果に関する実証研究——ソーシャル・サポート供給の手段としての側面から——」『経済社会学会年報』第30巻, 184-186頁。
- 西部忠編 草郷孝好, 穂積一平, 吉地望, 吉田昌幸, 栗田健一, 山本堅一, 吉井哲[2005]『苫前町地域通貨流通実験における報告書(平成16年度 広域振興等地域活性化事業報告書)』北海道商工会連合会。
- 西部忠編 草郷孝好, 穂積一平, 吉地望, 吉田昌幸, 栗田健一, 山本堅一, 吉井哲[2006]『苫前町地域通貨流通実験報告書』苫前町商工会。

- 西部忠, 草郷孝好, 栗田健一, 吉田昌幸, 山本堅一, 宮崎義久[2008]『苫前町地域通貨第二次流通実験報告—アンケート・インタビュー調査を中心に—』Discussion Paper(Hokkaido University), Series B, No.2008-75。
- 西部忠, 三上真寛[2012]「電子地域通貨のメディア・デザインとコミュニティ・ドックへの活用可能性」Discussion Paper(Hokkaido University), Series B, No.2012-103。
- 西部忠編著[2012]『地域通貨』ミネルヴァ書房。
- 二村英夫, 高橋広雅, 小川一仁[2009]「最近の金融問題と地域通貨の可能性: 全国地域通貨に対するアンケート調査結果を踏まえて」『広島国際研究』15, 21-37頁。
- 震災復興ビジョン策定懇談会[2005]『新潟県中越大震災復興ビジョン』  
<http://www.pref.niigata.lg.jp/shinsaifukkoushien/1196007343978.html>。
- 高橋佑輔, 小林重人, 橋本敬[2012]「中山間地域における地域通貨の流通に関するシミュレーション—長岡市川口地区を事例として—」『進化経済学論集』(進化経済学会), 16, pp. 735-754。
- 矢吹雄平[2008]「地域通貨の課題と展望——『地域経営』の視点から——」『地方自治職員研修 3月号』公職研, 36-38頁。
- 山田賢司[2007]「地域通貨を契機としたまちづくりの可能性と限界についての調査研究」『社会学研究科紀要』(慶応義塾大学)第64号, 189-191頁。
- 山崎茂[2008]「地域団体間の関係強化に寄与する地域通貨——大阪・寝屋川市での取り組みを通して——」『都市研究』第8号, 79-97頁。
- 山崎茂, 木村和彦[2009]「わが国における地域通貨の実施状況——地域通貨実施団体への調査を通して——」『産業能率』4-7頁。
- 山崎茂, 矢作弘[2009]「地域通貨の可能性と限界について——大阪市寝屋川市での取り組みを通して——」『季刊経済研究』(大阪市立大学), 第32巻第1・2号, 95-103頁。
- 山崎茂, 赤井俊子[2010]「地域通貨が地方都市農村集落の地域コミュニティ再生に果たしうる役割について——地域通貨『未社』を事例として——」『創造都市研究』(大阪市立大学), 第6巻第2号, 51-70頁。
- 与謝野有紀, 熊野健, 高瀬武典, 林直保子, 吉岡至[2006]「日本の地域通貨に関する実態調査結果の概略」『社会学部紀要』(関西大学), 第37巻第3号, 296-317頁。
- 吉田昌幸[2012]「学習ツールとしての地域通貨ゲームの設計とその実施結果の考察」『経済学研究』(北海道大学), 第62巻第1号, 69-87頁。

1 「新潟県中越大震災復興ビジョン」については、震災復興ビジョン策定懇談会[2005]を参照のこと。また、中越地震の復興・復興過程における中間支援組織の活動については復興デザイン研究会[2010]、住民意識の変化や中間支援組織の在り方については朝岡他[2011]第1章を参照のこと。

2 川口地域を対象にした地域通貨導入に関する研究は平成21年度から二年間行われた研究プロジェクト「社団法人北陸建設弘済会 北陸地域の活性化に関する研究助成事業 プロジェクトV『中山間地の活性化策を用いた課題解決手法の調査研究』(座長: 朝岡幸彦)」を通して行われ、筆者は共同研究者としてこのプロジェクトに参加した。この成果については朝岡他[2010][2011]を参照のこと。

3 これらの事例については、西部編[2012]を参照のこと。

4 <http://cc-pr.net/list/>

---

5 2004年7月から2006年2月に二度の流通実験を行った苦前町地域通貨でも、その後の流通実験ないし本格的導入が進まなかった原因として、運営資金や利用参加者・団体の偏りなどが挙げられる。苦前町地域通貨流通実験の詳細は西部編[2005][2006]、西部他[2008]を参照のこと。

6 西部編[2005][2006]を参照のこと。

7 地域通貨ねやがわ「げんき」については、山崎[2008]、山崎・矢作[2009]を参照のこと。

8 注2を参照のこと。

9 地域通貨のゲーミング・シミュレーションについては、吉田[2012]、西部・三上[2012]を参照のこと。

10 この様子や結果、ゲーミングのマニュアルやキットは朝岡他[2011]に掲載されている。

11 地域通貨導入段階でのゲーミング・シミュレーションとマルチ・エージェント・シミュレーションの活用方法については吉田[2012]を参照のこと。

12 朝岡他[2011]第二章参照のこと。

13 高橋・小林・橋本[2012]を参照のこと。

14 ゲーミングとシミュレーションについては兼田[2005]も参照のこと。

(上越教育大学)  
(2012年8月23日受理)